Franklin®
Electronic Publishers

B·O·O·K·MAN®

ADVANCED THESAURUS

User's Guide / Manual del Usuario

ATH-440

License Agreement

READ THIS LICENSE AGREEMENT BEFORE USING ANY BOOKMAN CARTRIDGE.

YOUR USE OF THE BOOKMAN CARTRIDGE DEEMS THAT YOU ACCEPT THE TERMS OF THIS LICENSE. IF YOU DO NOT AGREE WITH THESE TERMS, YOU MAY RETURN THIS PACKAGE WITH PURCHASE RECEIPT TO THE DEALER FROM WHICH YOU PURCHASED THE BOOKMAN CARTRIDGE AND YOUR PURCHASE PRICE WILL BE REFUNDED. BOOKMAN CARTRIDGE means the software product and documentation found in this package and FRANKLIN means Franklin Electronic Publishers, Inc.

LIMITED USE LICENSE

All rights in the BOOKMAN CARTRIDGE remain the property of FRANKLIN. Through your purchase, FRANKLIN grants you a personal and nonexclusive license to use the BOOKMAN CARTRIDGE on a single FRANKLIN BOOKMAN at a time. You may not make any copies of the BOOKMAN CARTRIDGE or of the data stored therein, whether in electronic or print format. Such copying would be in violation of applicable copyright laws. Further, you may not modify, adapt, disassemble, decompile, translate, create derivative works of, or in any way reverse engineer the BOOKMAN CARTRIDGE. You may not export or reexport, directly or indirectly, the BOOKMAN CARTRIDGE without compliance with appropriate governmental regulations. The BOOKMAN CARTRIDGE contains Franklin's confidential and proprietary information which you agree to take adequate steps to protect from unauthorized disclosure or use. This license is effective until terminated. This license terminates immediately without notice from FRANKLIN if you fail to comply with any provision of this license.

Contenido

¡Una cordial bienvenida al mundo de BOOKMAN! BOOKMAN es un aparato electrónico de consulta potente y portátil con un libro inherente, así como con la capacidad para usar libros en cartuchos. Con su nuevo *Advanced Thesaurus* (ATH-440), podrá encontrar un total de más de 500,000 sinónimos, antónimos, Compañeros de Aula (Classmates™) y Homónimos (Confusables™). Asimismo, podrá jugar tres estimulantes juegos de palabras a tres niveles de destreza distintos. ¡Para aprender a hacerlo lea este Manual del Usuario!

Instalación de las pilas 4
Instalación de cartuchos 4
Selección de libros 5
Uso de las teclas de color 5
Cambio de configuraciones 6
Para ver una demostración 6
Búsqueda de sinónimos 7
Corrección de ortografía 8
Búsqueda de homónimos (Confusables™) 9
Cómo destacar palabras 9
Envío de palabras 10
Los juegos: cómo jugar 10
Cuidado de los cartuchos 12
Restauración de BOOKMAN 12
Garantía limitada 13
Especificaciones 13

Guía a las teclas

Teclas de función

CLEAR Quitar la palabra que escribió.

MENU Muestra el menú.

SKILL **(roja)** Muestra los niveles de destreza de los juegos.

CONF **(verde)** Muestra los homónimos (Confusables™) (palabras que se pueden confundir con otras).

GAMES **(amarilla)** Muestra los juegos que puede jugar.

HINT **(azul)** Da pistas durante los juegos.

CARD Sale del libro seleccionado.

ON/OFF Enciende o apaga BOOKMAN.

➤ Cómo comprender las teclas de color

Las teclas de color (rojo, verde, amarillo y azul) desempeñan las funciones que figuran anteriormente sólo para el libro que se describe en el Manual del Usuario.

Las teclas de color de los demás libros BOOKMAN tienen sus propias funciones que se rotulan en sus propios teclados o cartuchos. Para averiguar más al respecto, ver "Uso de las teclas de color".

Otras teclas

BACK Borra una letra, muestra una pantalla previa o elimina el destacado de una palabra.

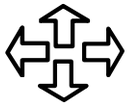
CAP Cambia las teclas para escribir en mayúscula.

ENTER Busca una palabra, selecciona un punto del menú o destaca una palabra.

HELP Muestra un mensaje de ayuda.

? * Escribe un *?* que representa una letra (en mayúscula, escribe un * que representa una serie de letras).

Teclas direccionales



Recorre el texto o mueve el cursor o el destacador.

Pasa a la página precedente o a la siguiente.

SPACE Escribe un espacio o pasa a la página siguiente en los registros del diccionario y de ayuda.

Combinaciones de tecla y estrella*

☆ + CARD Envía una palabra de un libro a otro.

☆ + → o ← Muestra el registro siguiente o precedente del diccionario.

**Sostenga ☆ mientras oprime la otra tecla.*

Instalación de las pilas

El BOOKMAN modelo 440 usa dos pilas de 3 voltios CR2032. Se instalan o cambian de la manera siguiente.

Advertencia: cuando las pilas se descargan o se sacan del BOOKMAN, se borrarán los datos que usted registró en su libro inherente así como en todo libro en cartucho que se haya instalado.

1. **Vire el BOOKMAN.**
2. **Corra la tapa del departamento de pilas en el sentido del triángulo.**
3. **Instale las pilas con el signo de más hacia usted.**
4. **Vuelva a poner la tapa del departamento de pilas.**

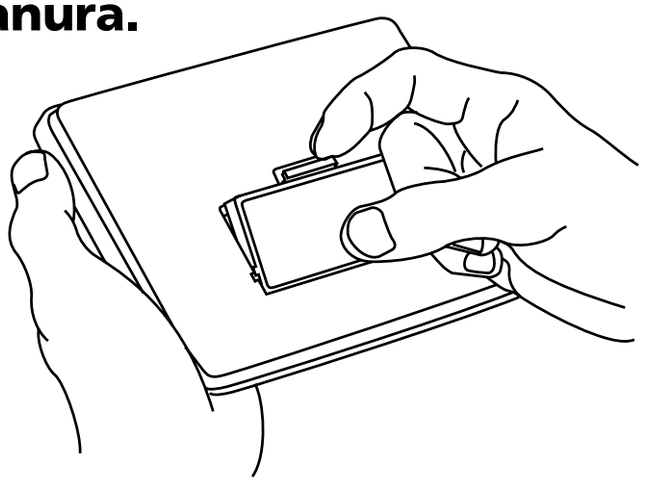
➤ Para reanudar donde estaba

Puede apagar al BOOKMAN en cualquier momento. Cuando lo vuelva a encender, aparece la última pantalla que había.

Instalación de cartuchos

Advertencia: Nunca instale o quite un cartucho mientras esté prendido el BOOKMAN. Si así lo hace, se borrará la información que usted ingresó en el libro incorporado y en el cartucho instalado.

1. **Apague vire el BOOKMAN.**
2. **Déle la vuelta al BOOKMAN.**
3. **Alinee las orejetas del cartucho con las hendiduras de la ranura.**



4. **Oprima el cartucho hasta que quede bien introducido en su lugar.**

➤ Si saca los cartuchos

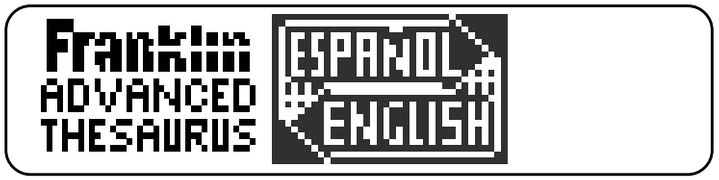
Advertencia: Si usted saca un cartucho para instalar otro, se borrará la información que usted ingresó en el cartucho que sacó.

Selección de libros

Una vez que ha instalado un cartucho en su BOOKMAN, debe seleccionar el libro que desea usar.

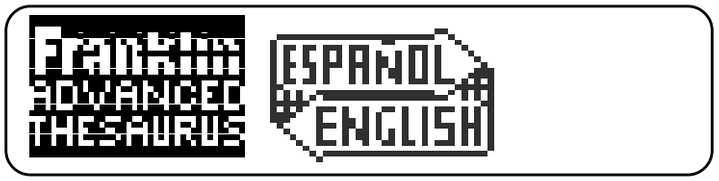
1. Prenda el BOOKMAN.

2. Oprima (CARD).



Estos son libros de muestra.

3. Oprima ⇨ o ⇦ para indicar el libro que usted desea usar.



4. Oprima (ENTER) para seleccionarlo.

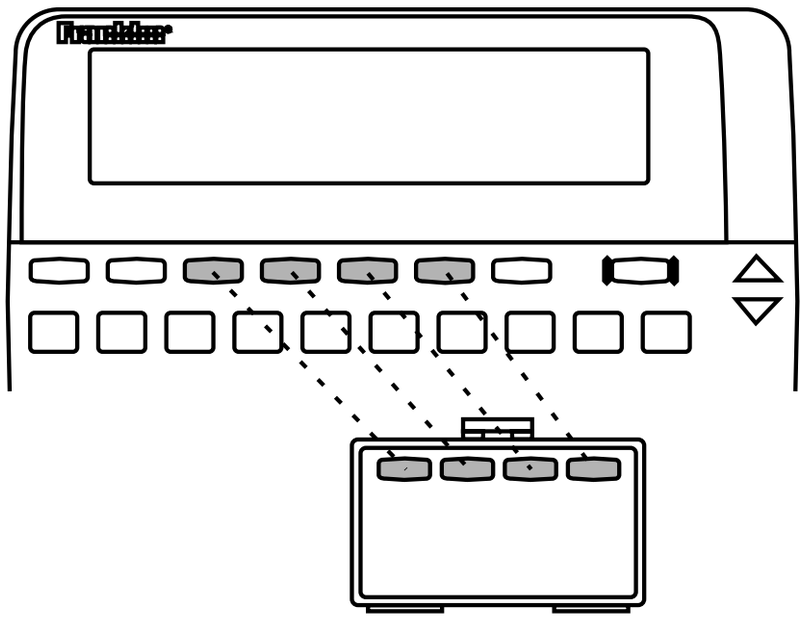
➤ Sobre las ilustraciones de pantalla

Algunas de las ilustraciones de pantalla de esta guía del usuario pueden ser diferentes de lo que usted vé en la pantalla. Esto no significa que su BOOKMAN esté funcionando en forma defectuosa.

Uso de las teclas de color

Las teclas roja, verde, amarilla y azul de su BOOKMAN cambian de función de acuerdo con qué libro se seleccione.

Cuando se selecciona el libro incorporado, las teclas de color funcionan tal como se indica en las etiquetas del teclado de BOOKMAN. Cuando se selecciona un libro de cartucho, las teclas de color funcionan tal como se indica en la etiqueta de dicho cartucho.



Recuerde que las teclas de color de los libros BOOKMAN en cartuchos funcionan tal como se indica en sus cartuchos, y no en el teclado.

Cambio de configuraciones

Usted puede ajustar el tamaño del tipo de letra y el tiempo de desconexión de este libro. El tamaño del tipo de letra establece la magnitud que las letras aparecen en la pantalla. El tiempo de desconexión establece cuánto tiempo queda encendido el BOOKMAN si se le olvida apagarlo.

1. **Oprima CLEAR.**
2. **Oprima MENU.**
3. **Oprima ⇩ para destacar *Set Font* (Fijar Tamaño) o *Set Shutoff* (Fijar Desconexión).**

4. **Oprima ENTER.**
5. **Oprima ⇩ para destacar una configuración.**

   Para dejar las configuraciones como están, oprima BACK.
6. **Oprima ENTER para seleccionarla.**

➤ Cambio del contraste

Cuando usa el ATH-440, puede ajustar el contraste de la pantalla de BOOKMAN al oprimir CLEAR y luego oprimir ⇩ o ⇧ repetidamente.

Para ver una demostración

Cuando se ha instalado en el BOOKMAN un libro en cartucho, después de que usted selecciona este libro aparece automáticamente una demostración. Para detener la demostración, oprima CLEAR. Para desactivarla, oprima MENU y seleccione entonces *Disable Demo* (Desactivar Demostración). Para reactivarlo, seleccione *Enable Demo* (Activar Demostración).

Cuando se instala un libro en cartucho, seleccione *View Demo* (Ver Demostración) en el menú para ver la demostración.

➤ Siempre hay ayuda al alcance

Puede ver un mensaje de ayuda en casi toda pantalla si oprime HELP. Para leerlo, oprima ⇩ o . Para salir, oprima BACK.

Para leer lo que hacen las teclas cuando usa este libro, oprima MENU y seleccione *Tutorial* (Enseñanza).

➤ Sencillamente siga las flechas

Las flechas destellantes a la derecha de la pantalla muestran cuáles teclas flecha se pueden oprimir para ver más texto.

Búsqueda de sinónimos

Para buscar sinónimos, sencillamente escriba una palabra y oprima ENTER. Pruebe el ejemplo siguiente.

1. Oprima CLEAR.

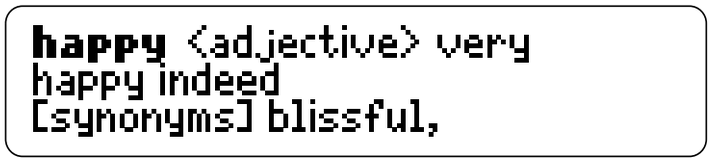
2. Escriba una palabra (v.g., *happy*).

Para escribir en mayúscula, sostenga CAP.
Para borrar una letra, oprima BACK.
Para mover el cursor, oprima ⇦ o ⇨.

3. Oprima ENTER para ver la primera entrada del diccionario.

4. Para leer oprima ⇩ o .

5. Sostenga ☆ y oprima repetidamente para ver las entradas siguientes, de haberlas.



Para ver una entrada anterior del diccionario, sostenga ☆ y oprima .

6. Cuando haya terminado, oprima CLEAR.

➤ Comprensión de las entradas del diccionario

Cuando vea que *THES* destella en la parte derecha superior de la pantalla, la palabra escrita o destacada tiene una entrada en el diccionario. Cada entrada del diccionario comienza con la parte de la oración que es la palabra (sustantivo, verbo, adjetivo, etc.) y una breve definición.

Luego, de haberlos, se listan los sinónimos, Compañeros de Aula (Classmates) y antónimos. Los Compañeros de Aula son palabras relacionadas por tema o clase. Los usos especiales, tales como la jerga, los modismos ingleses y las palabras técnicas se indican en corchetes.

Búsqueda de sinónimos

➤ Selección de formas múltiples

Cuando usted registra una palabra que tiene más de una forma, aparece una lista de palabras. Destaque la forma que desea y oprima ENTER para seleccionarla.

➤ Vista de las entradas siguientes

Cuando una palabra tiene más de una entrada en el diccionario, puede ver la entrada siguiente si al final de esa entrada recorre hacia abajo o pasa a la página siguiente.

Corrección de ortografía

No se preocupe si escribe mal una palabra. Las correcciones aparecen automáticamente.

1. **Oprima CLEAR.**
2. **Escriba mal una palabra (v.g. *ecskwizzit*).**
3. **Oprima ENTER.**

4. **Destaque una de las correcciones.**
5. **Oprima ENTER para ver su entrada en el diccionario, de haberla.**
6. **Cuando haya terminado, oprima CLEAR.**

➤ Búsqueda de ortografías y palabras

Si no está seguro de cómo escribir una palabra y desea ver una lista de palabras con ortografía similar, escriba un signo de interrogación en vez de cada letra desconocida o variable (v.g., *conc??ve*). Seguidamente oprima ENTER. También puede escribir un asterisco en vez de una serie de letras (v.g., *conc✻ve*). Para escribir un asterisco, sostenga CAP y oprima ? *.

Búsqueda de homónimos (Confusables™)

Los homónimos (Confusables) son palabras que se pronuncian del mismo modo aunque su ortografía difiere. Cuando vea que *CONF* destella en la derecha superior de la pantalla, la palabra registrada o destacada tiene homónimos. Pruebe el ejemplo siguiente.

1. Escriba *rein*.

2. Oprima (ENTER).

Fíjese que *CONF* destella.

3. Oprima (CONF).

Cada homónimo va seguido de una palabra que identifica su significado.

4. Para iniciar a destacar, oprima (ENTER).

5. Oprima las teclas de flecha para destacar una palabra.

6. Oprima (ENTER) para ver su entrada en el diccionario.

7. Cuando haya terminado, oprima (CLEAR).

Cómo destacar palabras

Otra forma de buscar sinónimos y homónimos es destacando las palabras en las entradas del diccionario. Pruebe el ejemplo siguiente.

1. Escriba *demeanor*.

2. Oprima (ENTER).

3. Vuelva a oprimir (ENTER).

Fíjese que hay algo destacado. Puede quitarlo al oprimir (BACK).

4. Oprima las teclas de flecha para destacar una palabra (v.g., *air*).

5. Oprima una de estas teclas:

Para ver...	Oprima...
su entrada en el diccionario	(ENTER)
los homónimos, de haberlos	(CONF)

6. Oprima (BACK) para regresar a la palabra destacada.

7. Cuando haya terminado, oprima (CLEAR).

Envío de palabras

Puede buscar palabras del libro en algunos libros BOOKMAN distintos, y viceversa.

Para enviar o recibir una palabra a o desde otro libro, primero tiene que instalar en el BOOKMAN un libro en cartucho, y dicho cartucho debe ser capaz de enviar o recibir palabras. Para saber si un cartucho puede enviar o recibir palabras, lea el Manual del Usuario del cartucho.

1. Destaque una palabra en este libro.

Para destacar una palabra en la lista, oprima las teclas de flecha.

Para destacar una palabra en el texto, oprima ENTER y luego las teclas de flecha.

2. Sostenga ☆ y oprima CARD.

3. Destaque el otro libro.

4. Oprima ENTER.

La palabra que destacó aparece en el otro libro.

5. Oprima ENTER para buscar la palabra.

Los juegos: cómo jugar

Cómo escoger los niveles y los juegos

Usted puede escoger un nivel de destreza antes de jugar o durante un juego. Si durante el juego escoge un nivel, éste no entra en efecto sino hasta el comienzo del juego siguiente.

- Para escoger un nivel de destreza, primero oprima SKILL. Seguidamente destaque el nivel y oprima ENTER para seleccionarlo.
- Para escoger un juego, primero oprima GAMES. Seguidamente destaque un juego y oprima ENTER para comenzar el juego.

Cómo jugar Hangman (El Ahorcado)

El Ahorcado le desafía a adivinar una palabra incógnita, indicada por *?* antes de ahorcar al hombrecito. Sencillamente escriba las letras que a usted se le ocurran. El número de equivocaciones que podrá registrar aparece a la derecha de los *#*.

Para terminar una jugada, oprima ?*. Para ver la entrada de la palabra en el diccionario, oprima ENTER. Para seguir el juego, oprima BACK.

Cómo jugar Anagrams (Anagramas)

Anagramas le desafía a encontrar los anagramas de una palabra. (Un anagrama es una palabra formada de la totalidad o parte de las letras de otra palabra).

Para jugar, escriba un anagrama y oprima ENTER. Use las flechas para ver los anagramas que ya ha registrado.

Para terminar una jugada y revelar los anagramas restantes, oprima ?*. Después de una jugada, puede oprimir ENTER y ⇩ para destacar una palabra. Luego oprima ENTER para ver su entrada en el diccionario. Para seguir el juego, oprima BACK.

NOTA: en un anagrama cada letra se puede usar sólo las veces que aparece en la palabra seleccionada. Cada anagrama debe tener un largo determinado, que destella en la pantalla antes de cada jugada. A la derecha de la pantalla se muestra la cantidad de anagramas posibles.

Los juegos: cómo jugar

Cómo jugar Word Train™ (Tren de Palabras)

¡A bordo! Usted y el Tren de Palabras se turnan escribiendo las letras de una palabra. El que escribe la última letra gana.

Oprima ?* para terminar una jugada y revelar la palabra. Oprima ENTER para ver la entrada de la palabra en el diccionario.

➤ El tanteo

Después de cada jugada de El Ahorcado y de Tren de Palabras, aparece el número de jugadas que usted ganó y perdió.

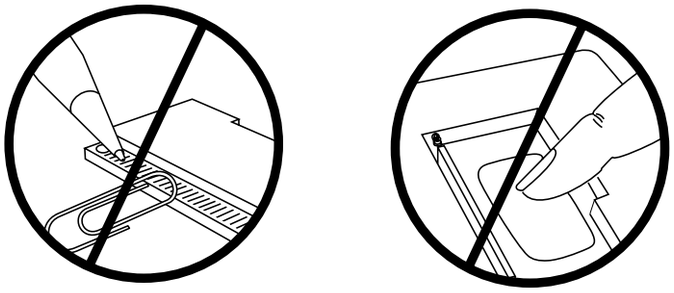
➤ Cómo obtener pistas

Puede obtener pistas durante los juegos si oprime HINT. En El Ahorcado, se revelan letras de la palabra enigmática. En Anagramas, se remezclan las letras. En Tren de Palabras, se muestran las posibles letras siguientes.

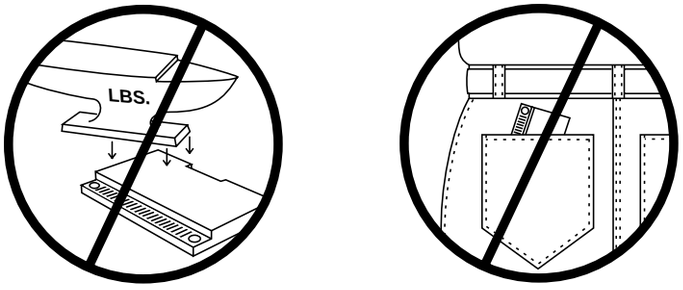
NOTA: si pide una pista, el juego continúa pero usted no puede ganar la jugada. Para ganar jugadas debe hacerlo sin pistas.

Cuidado de los cartucho

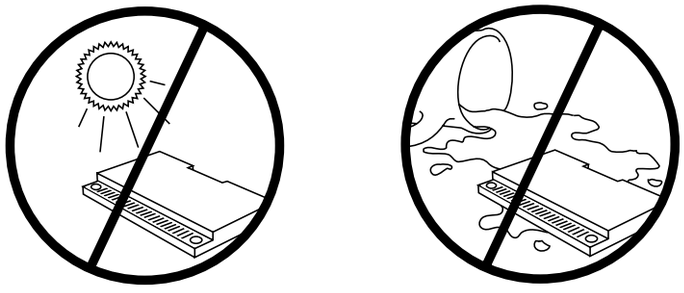
- **No toque los contactos de metal de los cartuchos.**
  Cuidado: Si toca estos contactos eléctricos con objetos con carga estática, incluyendo sus dedos, se puede borrar la información ingresada en un cartucho o libro incorporado.



- **No aplique presión excesiva sobre los cartuchos.**



- **No exponga los cartuchos al calor, frio o líquidos.**



Restauración de BOOKMAN

Si el teclado de BOOKMAN no responde, o si su pantalla funciona en forma errática, primero oprima CLEAR y luego oprima ON/OFF dos veces. Si no pasa nada, siga los pasos que se indican a continuación para restaurarlo.

Advertencia: el botón de restauración se debe oprimir con una muy leve presión. De lo contrario, su BOOKMAN puede quedar inoperante en forma permanente. Además, la restauración de BOOKMAN borra las configuraciones e información ingresadas en su libro incorporado, y en el cartucho instalado.

1. **Mantenga apretado CLEAR y oprima ON/OFF al mismo tiempo.**
   Si no pasa nada, pruebe el Paso 2.
2. **Use un sujetapapeles para oprimir suavemente el botón de restauración de BOOKMAN.**
   El botón de restauración se encuentra en un orificio diminuto en la parte trasera del BOOKMAN. Lo encontrará en la tapa de las pilas o cerca de la ranura del cartucho.

➤ Corrección de averías del BOOKMAN

- Compruebe que su cartucho, si lo hubiere, está instalado correctamente.
- Verifique que los contactos de metal del cartucho no tengan suciedad o polvo.

Garantía limitada
(EE.UU. solamente)

FRANKLIN le garantiza que el PRODUCTO BOOKMAN no tendrá defectos en materiales ni mano de obra durante un año a partir de su compra. En caso de que su PRODUCTO BOOKMAN tenga un defecto de esa clase, FRANKLIN lo reparará o cambiará sin cargo alguno si lo devuelve, con el recibo de compra, al concesionario donde lo compró, o a Franklin Electronic Publishers, Inc., One Franklin Plaza, Burlington, NJ 08016-4907, dentro del año de la compra. Alternativamente, FRANKLIN podrá, a opción de FRANKLIN, reembolsarle el precio de compra.

Los datos contenidos en el PRODUCTO BOOKMAN pueden ser suministrados bajo licencia a FRANKLIN. FRANKLIN no da garantía alguna con respecto a la precisión de los datos en el PRODUCTO BOOKMAN. No se da garantía alguna de que el PRODUCTO BOOKMAN funcione sin interrupciones o sin errores. Usted asume todos los riesgos de daños o pérdidas resultantes del uso del PRODUCTO BOOKMAN.

Esta garantía no corresponde si, a discreción exclusiva de FRANKLIN, el PRODUCTO BOOKMAN fue alterado, dañado por accidente, abusado, mal usado o mal aplicado, o como resultado de servicios prestados o de modificaciones por parte de cualquiera, inclusive el concesionario, que no sea FRANKLIN. Esta garantía corresponde sólo a productos fabricados por o para FRANKLIN. Esta garantía no cubre las pilas, la corrosión, ni los contactos de las pilas, así como tampoco los daños causados por las pilas. NINGÚN CONCESIONARIO, AGENTE O EMPLEADO DE FRANKLIN ESTÁ AUTORIZADO PARA DAR GARANTÍAS ADICIONALES EN LO REFERENTE NI PARA HACER MODIFICACIONES O PRÓRROGAS A ESTA GARANTÍA EXPLÍCITA.

LA GARANTÍA PRECEDENTE ES EXCLUSIVA Y EN VEZ DE TODAS LAS DEMÁS GARANTÍAS EXPLÍCITAS O IMPLÍCITAS, ESCRITAS O VERBALES, INCLUYENDO, AUNQUE SIN LIMITARSE A ELLO, LAS GARANTÍAS DE COMERCIABILIDAD O IDONEIDAD PARA UN FIN DETERMINADO. SU RECURSO ÚNICO Y EXCLUSIVO SERÁ LA OBLIGACIÓN DE FRANKLIN DE REEMPLAZAR O REEMBOLSAR CONFORME SE DISPONE PRECEDENTEMENTE EN ESTA GARANTÍA. Ciertos estados no permiten la exclusión de las garantías implícitas ni las limitaciones en lo referente a la duración de una garantía. Esta garantía le concede derechos específicos; es posible que además tenga derechos adicionales que varían de un estado a otro. Esta garantía no corresponderá en la medida en que la ejecución de cualquiera de sus disposiciones esté prohibida por la ley vigente.

FRANKLIN NO SERÁ RESPONSABLE DE FORMA ALGUNA ANTE USTED NI CUALQUIER PERSONA EN CUANTO A DAÑOS ESPECIALES, INCIDENTALES O CONSECUENTES, NI POR LOS DAÑOS O PÉRDIDAS INDIRECTOS DISTINTOS, QUE SURJAN DE SU COMPRA, DE LA FABRICACIÓN O LA VENTA DEL PRODUCTO BOOKMAN, DE ESTA LICENCIA O DE CUALQUIER OBLIGACIÓN RESULTANTE DE ELLA, ASÍ COMO DEL USO O RENDIMIENTO DEL PRODUCTO BOOKMAN BAJO LA TEORÍA DE DERECHO QUE SEA, YA SEA INCUMPLIMIENTO DEL CONTRATO, PERJUICIO, RESPONSABILIDAD CIVIL RIGUROSA O DEMÁS CAUSA DE ACCIÓN O PROCEDIMIENTO, Y DICHOS DAÑOS INCLUIRÁN, AUNQUE SIN LIMITARSE A ELLO, GANANCIAS PERDIDAS, DAÑOS A LA PROPIEDAD O LESIONES PERSONALES (AUNQUE SÓLO EN LA MEDIDA QUE LO PERMITE LA LEY). LA TOTALIDAD DE RESPONSABILIDAD CIVIL DE FRANKLIN EN CUANTO A TODA RECLAMACIÓN O PÉRDIDA, O GASTOS DEBIDOS A DICHA CAUSA DE NINGUNA FORMA EXCEDERÁN EL PRECIO PAGADO EN CONCEPTO DEL PRODUCTO BOOKMAN. ESTA CLÁUSULA SOBREVIVIRÁ EL FRACASO DE UN RECURSO EXCLUSIVO. Esta licencia y garantía está regida por las leyes de Estados Unidos y del Estado de Nueva Jersey.

Especificaciones

Modelo: ATH-440

- pilas: 2 de litio de 3 voltios CR2032
- tamaño: 12 x 1,4 x 8,3 cm
- peso: 4 onzas

©1987-1995 por Franklin Electronic Publishers, Inc., Burlington, NJ 08016-4907, USA. Classmates, Confusables y Word Train son marcas de fábrica de Franklin. Todos los derechos reservados.

Aviso referente a la FCC: Cumple con los límites para dispositivos computadores de la Clase B conforme con la Subparte B de la Parte 15 de las Reglas de la FCC. La operación está sujeta a las dos condiciones siguientes: (1) este aparato no podrá ocasionar interferencia nociva; y (2) este aparato deberá aceptar toda la interferencia que reciba, incluso la interferencia que ocasione una operación indeseable.

PATENTES DE EE.UU.: 4,490,811, 4,830,618, 4,891,775, 5,007,019, 5,113,340, 5,203,705, 5,218,536, 5,249,965, 4,982,181, 5,153,831, 5,229,936, 5,295,070, 5,321,609, 5,333,313. Patente europea 0 136 379. Patentes pendientes.
ISBN 1-56712-171-3

Franklin®
Electronic Publishers